小島秀夫
@Kojima_Hideo

33年前のゲーム業界は、僅か５-6人の少数チームだった。僕は企画を立て、アイデアを出し、物語を書き、仕様書を書き、マップを方眼紙で書き、ドット絵を手伝い、直にデータ入力をし、フラグ管理や簡易言語でロジックを組み、二進数の画像圧縮を行い、全ての演出指示と調整をしながら、取説まで書いた。

Traducir Tweet

10:55 a. m. · 15 jun. 2019 · Twitter for iPhone

1,5 mil Retweets **27** Tweets citados **5,1 mil** Me gusta

LEGARIA @legacy_legaria · 15 jun. 2019
En respuesta a @Kojima_Hideo
小島監督の新しいメタルギアをもう一度やりたいです！
1 4

ムウスケ@ロックマンXdive楽しい @roperopekotaro · 15 jun. 2019
En respuesta a @Kojima_Hideo
もう小島監督がBIG BOSSってことで(´･Д･)」
1

こなき @kinako_kon · 15 jun. 2019
En respuesta a @Kojima_Hideo
かっこよすぎる

時雨 朝 @asa_sigure · 15 jun. 2019
En respuesta a @Kojima_Hideo
33年まえということはまだ私は3歳。

すごい仕事量。
すごいなと思います。

大人になってアダルトですがゲーム作りした時はもっともっと人がいた。

そう考えるとすごく恵まれてましたね。

5人か6人か。

かなり少ないですね。
1 2

Hidec @Hidec10 · 15 jun. 2019
En respuesta a @Kojima_Hideo
古き良き？かどうかはわかりませんが、昔の8bit時代の開発環境は大変でしたね
2

sinkai-59 @soierie_rei · 15 jun. 2019
En respuesta a @Kojima_Hideo
そうした困難があって、今に続いているんですね。。。最初につくった痕跡が、やがて道になる、のかな？？
1 1

ズカ🏳️‍🌈 @hZAO7iFK7LMU5qU · 15 jun. 2019
En respuesta a @Kojima_Hideo
MSX2でメタルギア見た時スゲーってなってメタルギア2はopムービーでSCCと画像にチビッタ！
1

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている